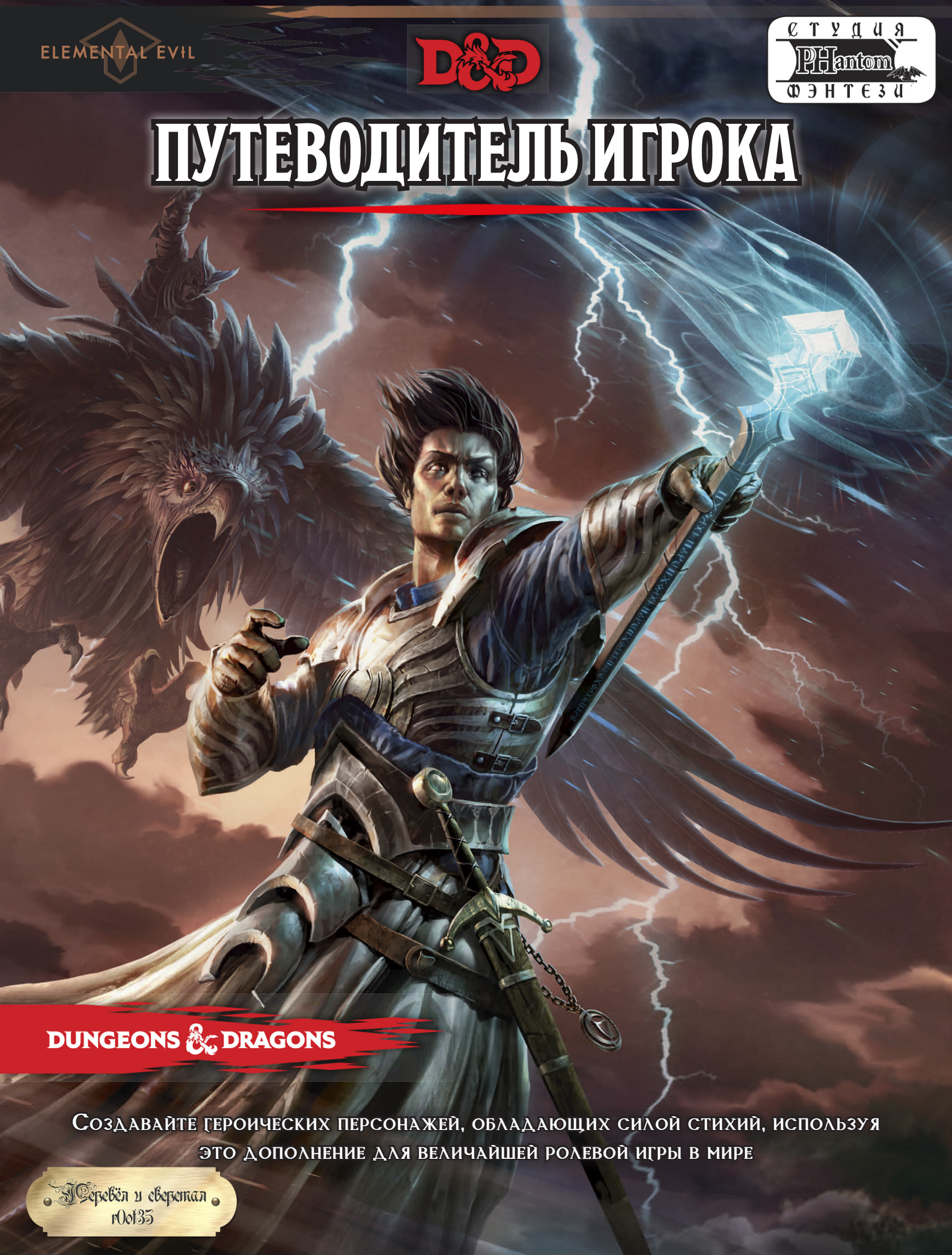
ELEMENTAL EVIL

D&D

Студия PHantom Фэнтези

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ИГРОКА



DUNGEONS & DRAGONS

Создавайте героических персонажей, обладающих силой стихий, используя это дополнение для величайшей ролевой игры в мире

Перевёл и сверстал
r0ot35

Участники проекта

Sasquatch Game Studio

Разработчики: Ричард Бейкер, Роюерт Дж. Швальб, Стивен Шуберт
Редакторы: Дэвид Нунан, Стейси Янсен
Художники-иллюстраторы: Эрик Белисле, Марк Бем, Ной Брэдли, Анна Кристенсон, Клаус Пиллон, Клаудио Позас, Ли Смит, Эмра Элмасли

Wizards of the Coast

Ведущие разработчики D&D: Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд
Главный редактор: Джереми Кроуфорд
Дополнительное проектирование: Родни Томпсон, Питер Ли, Мэтт Шернетт
Продюсер: Грег Билсленд
Арт-директоры: Кейт Ирвин, Шауна Нарциссо
Рисунок обложки: Рэймонд Свонлэнд
Графическое оформление: Эмми Тандзи, Мэтью Стивенс
Вычитка: Дженнифер Кларк Уилкс
Управление проектом: Нил Шинкл, Джон Хэй
Производственные услуги: Синда Каллавей, Джефферсон Данлап, Давид Гершман
Брендинг и маркетинг: Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Маззанобль, Хилари Росс, Джон Фейл, Лаура Томмервик, Ким Лундстром, Тревор Кидд
Плейтестеры: Теос Абадиа, Роберт Алениз, Рори Александер, Джей Андерсон, Пол Баалам, Стейси Бермес, Джозеф Блох, Кен Бриз, Пирс Гайте, Ричард Грин, Мэтью Джординг, Роб Куиллен II, Ян Лашарите, Шейн Лехи, Райан Лири, Джонатан Лонгстафф, Джон Макнич, Мэтт Маранда, Пол Меламед, Шон Мервин, Роб Микунас, Майк Михалас, Лу Мичелли, Фаррелл Мэдден, Джон Праудфут, Карл Реш, Сэм Э. Симпсон мл., Питер Слейпен, Стерлинг Херши, Пол Хьюз, Сэм Шерри, Тим Эгон, carlo bosticco, T. E. Hendrix

Содержание:

Глава 1: Расы 3
- Ааракокра 3
- Глубинный гном 6
- Дженази 9
- Голиаф 13

Глава 2: Заклинания 15
- Список заклинаний 15
- Описание заклинаний 18

Предисловие

В приключении *Принцы Апокалипсиса* вселенская угроза Стихийного Зла достигает Забытых Королевств. Это дополнение предоставляет новые опции для ваших персонажей в этой невероятной компании. Если ваш Мастер позволит, то эти опции вы также сможете использовать и в других компаниях.

Дженази из 1 главы и все заклинания из 2 главы также есть в приложении к приключению *Принцы Апокалипсиса*.

НА ОБЛОЖКЕ

В этой сцене, иллюстрированной Реймондом Свонлэндом, волшебник Арфистов Зелрон Роарингхорн, высвобождая свою невиданную силу, противостоит катастрофической силе Воздушного Пророка Аэриси Калинота и Культу Воющей Ненависти.

Отдельное спасибо хочу сказать Студии фэнтези «PHantom» за помощь с оптимизацией вёрстки и перевода, а также неизвестному автору за перевод заклинаний.

640Z3276001 EN Опубликовано в марте 2015

Отказ от ответственности: Запомните следующие рекомендации для безопасного использования стихийной магии. Вы можете пить воду, но не огонь. Вы можете дышать воздухом, но не землёй. Вы можете ходить по земле, но не по воде (за исключением случаев, когда у вас есть пара специальных ботинок или заклинание). С огнём вы можете делать много разных вещей, но почти все они — плохая идея.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, Стихийное Зло, амперсанд в виде дракона, Принцы Апокалипсиса, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast названия продуктов и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Sasquatch Game Studio и логотип Sasquatch Game Studio являются торговыми марками Sasquatch Game Studio LLC.

MADE IN U.S.A. ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Глава 1: Расы

В этой главе представлены три новые расы в дополнение к тем, что уже присутствуют в *Книге игрока*: ааракокры, дженази и голиафы. Также добавлена разновидность гномов — глубинный гном. Эти новые опции доступны когда вы создаёте нового персонажа, при условии, что Мастер допускает их для своей кампании.

Ааракокра

Живущие в изоляции высоко в горах на вершинах самых высоких деревьев, ааракокры, называемые иногда «птичьим народом», вызывают страх и удивление. Многие ааракокры даже не являются уроженцами Материального Плана. Они родом из мира, находящегося очень далеко — с бескрайних просторов Стихийного Плана Воздуха. Это иммигранты, беженцы, разведчики и исследователи, а их форпосты служат им плацдармом в неизвестном и чужом мире.

Клюв и перо

С земли ааракокры выглядят как большие птицы. Только когда они спускаются на свои насесты на ветвях или ходят по земле, раскрывается их гуманоидный облик. Стоя прямо, ааракокра может достигать 5 футов высотой. У них длинные, тонкие ноги, заканчивающиеся острыми когтями.

Их тела покрыты перьями. Цвет их оперения обычно означает положение в племени. У мужчин перья ярко выкрашены в красный, оранжевый или жёлтый цвета. У женщин же цвета более приглушённые, как правило, это коричневый или серый. Их птичьи головы внешне напоминают гибрид попугая и орла с вариациями, характерными для разных племён.

Хранители неба

Наиболее комфортно ааракокры чувствуют себя в небе. Они могут проводить часы в воздухе, а некоторые даже и дни, расправляя крылья и позволяя восходящим потокам тёплого воздуха держать их в небесах. В сражении они показывают все свои способности динамики и акробатики, двигаясь с невероятной скоростью и изяществом, набрасываясь с оружием или выставленными вперёд когтями на противника, а затем отлетая обратно.

Однажды летавший ааракокра оставляет небо с неохотой. На своём родном плане они могут летать в течение нескольких дней или даже месяцев, приземляясь только чтобы отложить яйца и накормить своих птенцов, после чего отправляются обратно в небеса. Попавшие на Материальный План считают это место странным.

Они иногда забывают или просто игнорируют вертикальные расстояния, а к народам, вынужденным жить и трудиться на земле, они не испытывают ничего кроме жалости.

Птичьи особенности

Сходство ааракокр и птиц не ограничивается лишь физическим. Многие ааракокры имеют манеру поведения как у самых обычных птиц. Они скрупулёзно ухаживают за своими перьями, чистят их и вычёсывают «пассажиров», которых могли подхватить. Когда они всё-таки спускаются с небес, то предпочитают делать это рядом с водоёмами, где они могут ловить рыбу и купаться сами.

Многие ааракокры добавляют в свою речь щебет, чтобы акцентировать внимание на том, что у сказанного может быть и другой смысл, так же как человек сделал бы это при помощи мимики и жестов. Ааракокра может расстроиться, если собеседник не в состоянии понять эти нюансы; например, угроза может быть воспринята как насмешка, и наоборот.

Идея владения чем-либо озадачивает большинство ааракокр. Разве может кто-то владеть небом? Даже когда им объясняют, они первоначально полагают, что собственность — это нечто мистическое. В результате у ааракокр, которые мало взаимодействуют с другими народами, могут быть неприятности, когда они спускаются с неба, чтобы забрать домашний скот, фрукты или зерно. Блестящие сверкающие объекты привлекают их взгляд. Им очень трудно не воровать подобные сокровища, так как считают, что они отлично подходят для украшения жилища. Ааракокры, которые проводят годы среди других рас, могут научиться подавлять эти порывы.

Заключение пугает ааракокр. Не иметь возможности летать, быть в ловушке под землёй или в ледяной тюрьме — это пытка, которую не каждый ааракокра может выдержать. Даже сидя на высоких ветвях или отдыхая в своих домах на вершине горы, они всегда настороже с бегающими глазами и телами, готовыми взлететь.

Места обитания

Большинство ааракокр живёт на Стихийном Плане Воздуха. Ааракокры могут оказаться на Материальном Плане, преследуя врагов или пытаясь помешать их планам на той стороне. Несчастный случай может перенести гнездо ааракокр на другой план. Некоторые проникают в этот мир через порталы на своём собственном плане, после чего гнездятся в высоких горах или под пологом старых лесов.

После того, как племя ааракокр поселится в районе, они разделяют охотничьи угодья, площадь которых может достигать до 100 миль в поперечнике, и начинают охотиться в землях возле своей колонии, продвигаясь дальше, когда ресурсов становится недостаточно.

Типичная колония состоит из одного большого гнезда без крыши, сплетённого из ветвей. Старейшина, при поддержке шамана, выступает в качестве лидера.

Ааракокры в Забытых Королевствах

Не особо хорошо обосновавшись в Фаэруне, аракокры имеют только четыре крупных колонии: в Звёздных горах в Высоком лесу, в Рогах Бури в Кормире, в Расколотых горах на Вилхонской протоке и в Дымчатых утёсах в Чульте.

Колонии, находящиеся в Звёздных горах, рядом с долиной Дессарин, всегда были скрытными, и перемещались по Высокому лесу только в определённых местах. Жестокий и жадный зелёный дракон почти истребил населении колонии и рассеял выживших. Эти ааракокры и их потомки поклялись отомстить дракону, и их можно найти в землях Севера и Кормира, ищущих своего обидчика.

Их единственное оставшееся поселение находится на южных склонах Звёздных гор. В верховьях Бега Единорога находится Последнее Орлиное гнездо, которое является домом для нескольких десятков ааракокр. Недавно старейшины обнаружили изменения в преобладающих ветрах и расценили это как плохое предзнаменование.

В отличие от представителей своей расы из других миров, на Материальном Плане ааракокры Королевств редко путешествуют на Стихийный План Воздуха.

Великая цель

Ааракокры наслаждаются тишиной и уединением. Большинство из них мало заинтересовано в общении с другими народами, и ещё меньше заинтересовано проводить время на земле. Поэтому для ааракокр нужны веские причины, чтобы оставить своё племя и стать искателем приключений. Ни сокровищ, ни славы недостаточно, чтобы соблазнить их оставить своё племя. Обычно в основе выбора пути искателя приключений лежит ужасная угроза их народу, месть или катастрофа.

Есть ещё два обстоятельства, которые могут стать причиной для становления искателем приключений. Во-первых, у ааракокр есть историческая связь с Герцогами Ветра Ааkуа. Некоторые особи чтят эту связь и могут отправиться на поиски потерянных кусков *Жезла Семи Частей*, остатков артефакта, давно сотворённого Герцогами Ветра для победы над чудовищным героем Королевы Хаоса, Мишкой Волчьим Пауком. Когда жезл оказался внутри Мишки, хаос в его крови расколол жезл и разбросал его части по мультивселенной. Восстановление кусочков жезла — это великая честь и дань уважения ваати, сотворившим его, а также возможность восстановить могущественное оружие для борьбы с агентами стихийного зла.

Во-вторых, ааракокры — заклятые враги элементалей земли, в частности, горгулий, которые служат Огремоху, Князю Земли. Слово, которым ааракокры называют горгулий, дословно переводится как «летающий камень», а бои между ааракокрами и горгульями проходят и на плане земли и на плане воздуха, иногда вырываясь даже на Материальный План. Ааракокры на этом плане могут оставлять свои колонии, чтобы помочь другим гуманоидам в борьбе с культами земли.

Имена ааракокр

Как и большая часть их речи имена ааракокр содержат щелчки, трели и посвистывания до такой степени, что другим народам сложно их выговорить. Как правило в имени присутствует от двух до четырёх слогов, со звуками, действующими как соединители. При взаимодействии с другими расами ааракокры могут использовать прозвища, полученные от людей, которых они встречали, а также могут представляться сокращёнными формами своего полного имени.

Ааракокры любого пола могут иметь одно из этих коротких имён: Айял, Аур, Аэра, Дикек, Зид, Икки, Ирк, Кваф, Квирк, Клик, Оор, Оус, Салик, Уррик или Хик.

Особенности ааракокр

У вас, как у ааракокры, есть некоторые общие особенности с вашим народом. Начиная с 1 уровня вы можете летать на высокой скорости, что исключительно эффективно при одних обстоятельствах и чрезвычайно опасно при других. Игра за ааракокру требует специального разрешения от Мастера.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 2, а значение Мудрости увеличивается на 1.

Возраст. Ааракокры достигают зрелости к 3 годам. Обычно ааракокры не живут дольше 30 лет.

Мировоззрение. Большая часть ааракокр добрая, но они редко выбирают между Законом и Хаосом. Вожди племени и воители могут быть законными, а исследователи и искатели приключений, скорее всего, будут хаотичными.

Предыстории ааракокр

Предыстории, которые наиболее подходят ааракокрам, это мудрец, отшельник или чужеземец.

Небольшие колонии ааракокр замкнуты и отдалены, и мало какие ааракокры живут вдали от своих насестов. В Звёздных горах Высокого леса в Забытых Королевствах не более нескольких десятков ааракокр живёт вдали от своих семей. В большинстве своём это следопыты и воины — те, кто постоянно патрулирует окрестности, не допуская внешних угроз.

Размер. Рост ааракокр около 5 футов (1,5 метра). Их тела стройные и лёгкие, а вес может быть в диапазоне от 80 до 100 фунтов (от 36 до 45 килограмм). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов.

Полёт. Вы можете летать со скоростью 50 футов. Для этого вы не должны носить ни средний, ни тяжёлый доспех.

Когти. Вы владеете своей безоружной атакой, которая причиняет при попадании рубящий урон 1к4.

Язык. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем, Ауране и языке Ааракокр.

Глубинный гном

Лесные и скальные гномы часто встречаются в землях поверхностного мира. Существует ещё одна подраса гномов, которую редко можно увидеть на поверхности: это глубинные гномы, также известные как свирфнеблины. Осторожные и подозрительные к посторонним, свирфнеблины хитры и молчаливы, но могут быть столь же добрыми, верными и сострадательными, как и их собратья с поверхности.

Рождённые под землёй

Свирфнеблины больше похожи на существ из камня, чем из плоти. Их кожа, как правило, серого, коричневого или серовато-коричневого оттенка, который действует как естественный камуфляж со скальной породой вокруг них. Их тела — угловатые, с крепкими мускулами или откровенно жирные, и несмотря на маленький рост, они тяжелее, чем кажутся; свирфнеблины часто весят 100 фунтов и больше, но редко вырастают выше 3 футов.

Мужчины свирфнеблины лысые с раннего детства, хотя, повзрослев, могут вырастить жёсткие бороды или усы. У женщин на головах много волос, но они обычно заплетают их в косы или обрезают, чтобы те не мешали им в работе.

Свирфнеблины хорошо приспособлены для подземного существования. Они обладают отличным зрением в темноте, и многие из них обладают магическими талантами, которые могут соперничать с врождёнными способностями дроу и дуэргаров. Они удивительно сильны для своего размера, а также устойчивы к тяжёлому труду и опасностям, которые могли бы сломить большинство других существ.

Великолепные шахтёры

Несмотря на осторожный характер, свирфнеблины не безрадостны. Они восхищаются искусной работой и тонким мастерством так же как и любой другой гном. Свирфнеблины обожают драгоценные камни всех видов, и они смело ищут самоцветы в самых глубоких и тёмных туннелях. Они также являются экспертами в огранке и добыче, и больше других драгоценных камней ценят рубины.

Обитатели глубин

Свирфнеблины известны как глубинные гномы потому что предпочитают жить глубоко под земной поверхностью. Большинство свирфнеблинов никогда не видело дневной свет. Их дома умело спрятаны за подобными лабиринту проходами и хитрыми иллюзиями. Поселения свирфнеблинов окружены обширными сетями шахтёрских туннелей, напичканными смертельными ловушками и скрытыми сторожками. Как только путешественник проходит через внешние защиты, туннели выводят его в изумительные городки-пещеры, вырезанные из окружающей породы с большим изяществом. Свирфнеблины строги в своих удобствах по сравнению со своими собратьями с поверхности, но они гордятся своей каменной кладкой.

Глубинные гномы делают всё возможное, чтобы остаться скрытыми. Даже если путешественник с поверхности преуспел в поиске свирфнеблинов, завоевание их доверия может оказаться ещё более трудной задачей. Те редкие путешественники, которые смогли подружиться с глубинными гномами, понимают, что это верные и храбрые союзники против любого противника

Разведчики и шпионы

Гномов с поверхностности жизнь искателя приключений привлекает из желания узнать о мире вокруг них, увидеть новые вещи и познакомиться с новыми людьми. В сравнении с ними, большинство свирфнеблинов очень редко желает путешествовать. Они считают поверхностный мир сумасбродным местом без границ, заполненным неведомыми опасностями. Тем не менее, некоторые из свирфнеблинов понимают, что нужно знать кое-что о том, что происходит на поверхности вблизи их тайных убежищ. В результате некоторые свирфнеблины становятся разведчиками, шпионами и посыльными, отправляющимися на рисковые задания и делая всё возможное, чтобы избежать внимания. Они не любят распространяться о своих целях и своём доме, но если к ним будут добры, они могут довериться обитателям поверхности.

Некоторые свирфнеблины становятся торговцами, ведущими дела с другими расами над и под землей. Дроу, дуэргары и другие народы знают, что свирфнеблины нейтральны в своих взглядах и, как правило, честны в торговых делах. Работа в качестве посредника между враждующими расами, которые не могут иметь дел напрямую, может быть чрезвычайно прибыльной, и они выполняют эту функцию. Посредники свирфнеблины, как правило, знают больше о слухах и угрозах между торговцами враждующих сторон, чем кто-либо ещё.

Глубинные гномы в Забытых Королевствах

В Забытых Королевствах глубинные гномы живут в опасном подземном мире, известном как Подземье. Этот лабиринт из пещер и туннелей является домом для одних из самых страшных существ Фаэруна. Из-за этого свирфнеблины, живущие здесь, гораздо более недоверчивы и осторожны, чем их родственники в других мирах. Они редко позволяют незнакомцам приближаться к себе, а те, что вынуждены делать это, держатся на почтительном расстоянии. Если кому-то посчастливилось заслужить доверие глубинного гнома, то он обретает друга на всю жизнь. Для свирфнеблинов Подземья истинное доверие гораздо более ценно, чем золото.

Имена глубинных гномов

Свирфнеблины предпочитают менее яркие имена, чем родственные им скальные или лесные гномы. Названия кланов отражают умения или профессию, с которыми связана семья, но могут меняться, если кто-то преуспевает в новом направлении.

Мужские имена: Белвар, Брикерс, Валшуд, Дуртмек, Кригер, Кронхад, Тулвар, Фирбл, Шнейктик, Шнелфек

Женские имена: Белисс, Дарзии, Фрикнати, Ивридда, Криви, Люлзисс, Налвати, Шнелла, Тилмарра, Версидда

Имена кланов: Кристалфист, Гемкаттер, Айронфут, Рокхевер, Симфайндер, Стоункаттер

Особенности глубинных гномов

Создавая персонажа гнома, вы можете выбрать свирфнеблина в качестве альтернативной подрасы для гнома из *Книги игрока*. Для вашего удобства особенности гнома и глубинного гнома здесь описаны вместе.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2, а значение Ловкости увеличивается на 1.

Возраст. Глубинные гномы живут меньше, чем другие гномы. Они, как и люди, достигают зрелости и считаются взрослыми к 25 годам. Они живут от 200 до 250 лет, хотя тяжёлый труд и опасности подземной жизни могут привести к их досрочной кончине.

Мировоззрение. Свирфнеблины считают, что выживание зависит от взаимопонимания с другими существами и стараются не наживать врагов, и поэтому предпочитают нейтральное мировоззрение. Они редко желают другим зла и вряд ли рискнут жизнью, защищая интересы другого.

Размер. Обычно рост свирфнеблинов составляет от 3 до 3,5 футов (от 91 до 106 сантиметров), а вес от 80 до 120 фунтов (от 36 до 54 килограмм). Ваш размер — Маленький.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов.

Превосходное тёмное зрение. Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

Гномья хитрость. Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

Каменный камуфляж. Вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться на каменистой местности.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем, Гномьем и Подземном. Диалект Гномьего у свирфнеблинов более гортанный, чем у гномов с поверхности, а большинство свирфнеблинов знает Общий очень плохо, но те, кто имеет дело с посторонними (это относится и к вам, как искателю приключений) знают Общий достаточно хорошо, чтобы путешествовать

.

Опциональная черта

Если ваш Мастер позволяет использовать черты из 6 главы *Книги игрока*, то ваш глубинный гном имеет доступ к особой черте, описанной ниже.

Магия свирфнеблинов

Требование: Гном (глубинный гном)

Вы унаследовали врождённую колдовскую способность своих предков. Эта способность позволяет неограниченно накладывать на себя заклинание *необнаружимость*, без необходимости использовать материальные компоненты. Благодаря этой способности вы также можете по одному разу использовать следующие заклинания: *глухота/слепота*, *размытый образ* и *маскировка*. Вы восстанавливаете возможность накладывать эти заклинания когда заканчиваете продолжительный отдых.

Базовой характеристикой для использования этих заклинаний является Интеллект, и вы не можете повышать уровень этих заклинаний.

Дженази

Большинство людей, размышляя о других планах, считают их очень далёкими мирами, но планарное влияние может проявиться в любом месте мира. Иногда оно проявляется в существах, рождённых в результате определённых обстоятельств, и несущих силу других миров в своей крови. Дженази — один таких народов, это потомки гениев и смертных.

Стихийные Планы часто неприветливы к уроженцам Материального Плана: сокрушительная земля, иссушающее пламя, безграничные небеса и бескрайние моря делают посещение этих мест опасным даже на короткое время. Однако, сильные гении не стоят перед такими проблемами, проникая в мир смертных. Они приспособлены к смешанным стихиям Материального Плана и иногда посещают их по собственной воле или будучи призванными магией. Некоторые гении могут принимать смертный облик и путешествовать инкогнито.

Во время этих визитов смертный может привлечь внимание гения, что может перерасти в дружбу и романтические отношения, а иногда и к появлению детей. Этих детей и называют дженази: люди, имеющие связь с двумя мирами, и в тоже время не принадлежащие ни к одному из них. Некоторые дженази рождены от союза смертного и гения, у других оба родителя могут быть дженази, и очень редко те, у кого в родословной были гении, могут унаследовать его стихийную природу, которая дремала в течение нескольких поколений.

Иногда дженази могут появиться от воздействий всплеска стихийной силы, через такие явления, как прорыв Внутренних Планов или схождение планов. При таких явлениях стихийная энергия проникает в тела существ, и её может оказаться достаточно, чтобы в качестве потомства от двух смертных появился дженази.

Наследники силы стихий

Дженази наследуют что-то от обеих сторон своей двойственной природы. Они похожи на людей, но помимо необычного цвета кожи (красный, зелёный, синий или серый цвет) в них есть нечто необычное. Стихийная кровь, текущая в их венах, может проявлять себя по-разному в каждом дженази, и чаще всего как магическая сила.

Силуэтом дженази может сойти за человека. Те, у кого земляное или водное происхождение, как правило, тяжелее, в то время как воздушные и огненные, как правило, легче. Внешне дженази могут иметь черты своих смертных родителей (заострённые уши от эльфа, коренастое телосложение и густые волосы от дварфа, маленькие руки и ноги от полурослика, чрезвычайно большие глаза от гнома и так далее).

Дженази почти никогда не общаются со своими стихийными родителями. Гении редко проявляют интерес к своим смертным потомкам и рассматривают их как нелепую случайность. Многие вообще не испытывают никаких чувств к своим детям-дженази.

Некоторые дженази живут как изгои, отправленные в ссылку из-за своей необычной внешности и странной магии, другие же могут стать лидерами диких гуманоидов и странных культов в диких землях. Третьи могут занимать влиятельные посты, особенно там, где почитают стихийных существ. Некоторые дженази оставляют Материальный План, чтобы найти пристанище на домашнем плане своего родителя-гения.

Дикие и уверенные

Дженази редко испытывают недостаток в уверенности, и считают себя способными справиться с любой проблемой. Эта уверенность может проявляться как изящная уверенность в своих силах у одного дженази, и как высокомерие у другого. Такая слепая уверенность в себе может иногда заставить дженази пойти на неоправданный риск, а их большие планы часто приводят к большим неприятностям, как для самих дженази, так и их спутников.

Слишком частые неудачи могут уменьшить самомнение дженази, поэтому они всегда стремятся к идеалу, оттачивая свои таланты и совершенствуясь в своём мастерстве.

Земли дженази

Дженази так редки, что даже за всю жизнь они могут не встретить никого из своего вида. У них нет больших городов или империй. Дженази редко создают собственные общины, и обычно принимают культуру и общество, в которых они родились. Чем более странен их внешний вид, тем труднее им приходится в жизни. Многие дженази растворяются в многолюдных городах, где их внешность не привлекает внимания людей, привыкших к разнообразию народов.

Живущим на границе приходится гораздо труднее. Люди там меньше принимают различия. Холодный приём и подозрительные взгляды это лучшее, на что могут надеяться дженази; в более отсталых местах они сталкиваются с гонениями и даже насилием со стороны людей, которые ошибочно принимают их за исчадий. Не желая такой жизни, дженази ищут изоляции от мира, обустраивая свои дома в горах или лесах, возле озёр или даже под землёй.

Большая часть воздушных и огненных дженази в Королевствах — потомки джиннов и ифритов, которые когда-то управляли Калимшаном. Когда этих правителей свергли, их детей, затронутых планами, изгнали и рассеяли по миру. На протяжении нескольких тысяч лет родословные этих дженази распространялись на другие земли. Воздушные и огненные дженази чаще всего встречаются в западных областях Фаэруна, вдоль побережья Калимшана к северу от Побережья Меча, а также в Западном Сердцеземье. Некоторые же остаются на своей древней родине.

Водные и земляные дженази, напротив, не имеют никакой общей истории. Они испытывают затруднение, прослеживая свою родословную, и иногда пропускают одно-два поколения. Большая часть дженази земли пришла с Севера. Водные дженази пришли из прибрежных районов, и большинство из них родом из регионов, окружающих море Павших Звёзд.

Далёкая земля Захара известна большинству жителей Фаэруна только по легендам. Там гении и заклинатели заключали союзы, и некоторые дженази могли появиться вследствие таких пактов. Эти дженази были источниками великих благ и невзгод той земли.

Имена дженази

Дженази могут использовать имена народа, среди которого росли. Позднее они могут взять себе имя, делающее акцент на их наследии, к примеру, Пламя, Зола, Волна или Оникс.

Дженази в Атхасе

Несмотря на то, что дженази могут появиться в любом мире, который содержит один или несколько стихийных планов, Атхас (мир сеттинга Тёмное Солнце) — это мир, где стихийные силы имеют большее влияние, чем на других мирах. Так как дженази это существа, тронутые силой стихий, их почитают как провидцев, пророков и избранных. Рождение дженази, будь то раб, благородный или член пустынного племени, считается благостным событием. Большинство атхасцев верит, что дженази предназначены для величия (или великого позора).

Особенности дженази

Ваш персонаж дженази обладает общими особенностями с другими дженази.

Увеличение характеристик. Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

Возраст. Дженази взрослеют приблизительно с той же скоростью, как и люди, и достигают зрелости в позднем подростковом возрасте. Они живут несколько дольше людей — 120 лет.

Мировоззрение. Независимые и самостоятельные дженази имеют склонность к нейтральному мировоззрению.

Размер. Дженази столь же разнообразны, как и их смертные родители, но, как правило, имеют людское строение: рост от 5 до 6 футов (от 152 до 182 сантиметров) в высоту. Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Первичном. Первичный — гортанный язык, заполненный резкими слогами и твёрдыми согласными.

Подраса. В мирах D&D встречается четыре основные подрасы дженази: дженази воды, дженази воздуха, дженази земли и дженази огня. Выберете одну из этих подрас.

Предыстория дженази

У каждой подрасы дженази свой собственный темперамент, который мог бы сделать некоторые предыстории более подходящими, чем другие.

Дженази воздуха гордятся своим наследием, иногда вплоть до высокомерия. Они могут быть более красноречивы, и стремятся иметь аудиторию. Они редко остаются в одном месте на долгое время, и всегда находятся в поиске чего-то нового, торопятся жить. Воздушные дженази, не живущие в городах, предпочитают открытые земли, такие как равнины, пустыни и высокие горы. Наиболее подходящая предыстория для них: артист, благородный и шарлатан.

Дженази земли более замкнуты; их связь с землёй препятствует им чувствовать себя комфортно в городах. Их необычный размер и сила делают их хорошими солдатами, хотя благодаря стойким качествам они могут впечатлить других и стать великими лидерами. Многие дженази земли живут в подземельях, где они чувствуют себя комфортно. Когда они выходят из своих пещер, они могут бродить по холмам и горам или могут предъявить права на старые руины. Наиболее подходящая предыстория для них: отшельник, солдат и чужеземец.

Дженази огня часто попадают в неприятности из-за своего вспыльчивого характера. Как и их воздушные собратья, они иногда хвастают своим превосходством над простыми людьми. Но они также стремятся, чтобы другие разделяли их высокое самомнение, поэтому постоянно борются за свою репутацию. Наиболее подходящая предыстория для них: благородный, народный герой и преступник.

Почти все **дженази воды** имеют опыт работы на борту или около морских судов. Они становятся отличными моряками и рыбаками. Как и дженази земли, дженази воды предпочитают тихие, уединённые места; широкие берега естественных водоёмов. Они идут туда, куда хотят, и делают то, что хотят, редко чувствуя привязанность к чему-либо. Наиболее подходящая предыстория для них: моряк и отшельник.

Дженази воздуха

Будучи воздушным дженази, вы произошли от джинна. Как изменчива погода, так и ваше настроение очень быстро переходит от спокойного к буйному и жестокому, но эти бури не длятся долго.

Кожа, волосы и глаза дженази воздуха обычно светло-голубого цвета. Обычно их сопровождает слабый, но постоянный ветерок, взъерошивающий их волосы и колышущий одежду. Некоторые из дженази воздуха разговаривают хриплым голосом со слабым эхом. У некоторых на коже есть странные узоры, а на голове могут расти кристаллы.

Увеличение характеристик. Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

Бесконечное дыхание. Пока вы дееспособны, вы можете задерживать дыхание на неопределённое время.

Общение с ветром. Вы можете один раз наложить заклинание *левитация*, не нуждаясь в использовании материальных компонентов. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.

Дженази земли

Будучи дженази земли, вы произошли от жестокого и жадного дао, хотя вам не обязательно быть злым. В некоторой мере вы унаследовали контроль над землёй, вас радует её прочность и твёрдость. Вы склонны избегать поспешных решений, делая длительную паузу, чтобы рассмотреть все варианты.

Стихия земли проявляется в разных дженази по разному. У некоторых с тела постоянно сыплются частички пыли, а к их одежде так и липнет грязь, как бы часто они её не чистили. Другие же блестящие и отполированные, как драгоценные камни, с тёмно-коричневой или чёрной кожей и глазами, сверкающими как агаты. Дженази земли также могут иметь гладкую металлическую плоть, тусклую кожу с пятнами ржавчины, галечно-грубую шкуру, а могут быть покрыты крошечными вкраплениями кристаллов. Самое невероятное — это трещины в их плоти, из которых исходит слабое свечение.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 1.

Хождение по земле. Вы можете перемещаться по труднопроходимой местности из земли или камня, не затрачивая дополнительное движение.

Слияние с камнем. Вы можете один раз наложить заклинание *бесследное передвижение*, не нуждаясь в материальных компонентах. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для её использования является Телосложение.

Дженази огня

Будучи огненным дженази, вы унаследовали изменчивое настроение и острый ум ифрита. Вы нетерпеливы и делаете поспешные выводы. Вместо того чтобы скрывать свой необычный вид, вы демонстрируете его.

Почти все дженази огня лихорадочно горячи, как будто внутри них горит огонь, а впечатление усиливает их пламенно-красного, угольно-чёрного или пепельного цвета кожа. Головы тех, что больше похожи на людей, покрыты огненно-рыжими волосами, которые извиваются при сильных эмоциях, но самые экзотичные те, у которых на головах танцует настоящее пламя. Голос огненного дженази может звучать как треск костра, а их глаза вспыхивают от злости. От некоторых из них исходит слабый запах серы.

Увеличение характеристик. Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

Тёмное зрение. Вы можете видеть в тусклом свете в пределах 60 футов от себя, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как будто это тусклый свет. Ваша связь со Стихийным Планом Огня сделала ваше тёмное зрение особенным: всё, что находится в темноте, для вас выглядит как оттенки красного цвета.

Сопротивление огню. У вас есть сопротивление к урону огнём.

Выброс пламени. Вам известен заговор *сотворение пламени*. Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание *огненные ладони* как заклинание 1 уровня. Вы не сможете вновь наложить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

Дженази воды

Плеск волн, брызги морской пены на ветру, океанские глубины — все эти вещи взывают к вашему сердцу. Вы странствуете свободно и гордитесь своей независимостью, хотя некоторые считают вас эгоистом.

Большинство дженази воды выглядит так, будто только что закончили купаться, с бисером влаги на волосах и коже. Они пахнут свежим дождём и чистой водой. Чаще всего их кожа синяя или зелёная, у большинства из них огромные глаза иссиня-чёрного цвета. Волосы дженази воды могут свободно раскачиваться и колебаться, как будто находятся под водой. Голос некоторых из них напоминает песнь кита или журчащий поток.

Увеличение характеристик. Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

Сопротивление кислоте. У вас есть сопротивление к урону кислотой.

Амфибия. Вы можете дышать на суше и под водой.

Пловец. У вас есть скорость плавания 30 футов.

Призыв волны. Вам известен заговор *управление водой* (см. главу 2). Достигнув 3 уровня, вы можете один раз накладывать заклинание *сотворение или уничтожение воды*, как заклинание 2 уровня. Вы не сможете вновь сотворить это заклинание за счёт этой особенности, пока не окончите продолжительный отдых. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Телосложение.

Голиаф

На самых высоких горных вершинах — намного выше склонов, где растут деревья, где воздух разрежен и завывают холодные ветра — затворнически живут голиафы. Не многие могут сказать, что видели голиафа, и ещё меньше могут похвастаться дружбой с ними. Голиафы живут в суровых условиях среди скал, ветра и холода. Они обладают невероятной силой, а их тела выглядят так, словно вырезаны из камня. Их душа подобна странствующему ветру, делая их кочевниками, которые странствуют от одной горной вершины до другой. Их сердца такие же холодные как и всё, что их окружает, в результате чего каждый голиаф должен заработать своё место в племени или умереть, пытаясь сделать это.

Ведомые соперничеством

Каждый день приносит голиафу новую проблему. На вершинах гор пища, вода и кров — редкие ресурсы. Одна ошибка может привести к гибели всего племени, в то время как героический поступок одного может обеспечить выживание всей группы.

Поэтому голиафы делают ставку на самодостаточность и индивидуальные навыки. У них есть привычка вести счёт своим поступкам и сравнивать их с поступками других. Голиафы любят побеждать, но они рассматривают поражение как напоминание о том, что нужно улучшить свои навыки.

У этого соперничества есть и тёмная сторона. Голиафы соперничают даже сами с собой, и больше всего они хотят превзойти себя и свои предыдущие достижения. Если голиаф убивает дракона, то после он старается найти дракона побольше и посильнее. Немногие голиафы, вставшие на путь искателя приключений, доживают до преклонного возраста, так как большинство умирает, пытаясь превзойти свои прошлые достижения.

Честная игра

Соперничество для голиафов возможно только при равных условиях. Соревнование измеряет талант, преданность делу и потраченные усилия. Эти факторы определяют, выживет ли голиаф в суровых условиях, стараясь как можно меньше полагаться на магические предметы, деньги или другие элементы, которые могут склонить чашу весов в одну или другую сторону. Голиафы всегда не прочь заполучить подобное преимущество, но они всегда помнят, что полученное можно потерять в любой момент. Голиаф, который слишком полагается на них, может стать самодовольным, а в горах это может привести к катастрофе.

Эта черта проявляется наиболее сильно при взаимодействии голиафов с другими народами. Отношения между крестьянами и дворянами озадачивают голиафов. Если королю не хватает ума и лидерских качеств, чтобы вести за собой народ, то более талантливый человек должен занять его место. Голиафы редко держат подобные мысли при себе, чем раздражают людей, опирающихся на общественный уклад и законы для поддержки власти.

Естественный отбор

Любой взрослый голиаф, не способный приносить пользу племени, изгоняется. У одного голиафа мало шансов на выживание, особенно если он стар или слаб. Голиафы не испытывают жалости к взрослым, не способным позаботиться о себе, хотя больного или травмированного лечат и выхаживают, чтобы у всех были равные шансы.

Голиафы, получившие тяжёлые травмы, всё ещё стремятся поддерживать своё право на место в племени. Как правило, они умирают, пытаясь соперничать со своими здоровыми соплеменниками, или уходят из племени, чтобы отдаться на волю судьбе.

В некотором смысле, стремление голиафа превзойти себя и приводит их к мрачному и неизбежному концу. Голиафы считают, что лучше умереть на пике своих возможностей и силы, чем терпеть медленное старение. Немногие люди встречали пожилых голиафов, и даже те голиафы, которые оставили свой народ, борются с желанием отдать свою жизнь, так как не представляют себя старыми и немощными.

Из-за их любви к риску племена голиафов страдают от хронической нехватки опыта, предлагаемого долгосрочными лидерами. Они больше надеются на врождённую мудрость своего лидера, поскольку редко могут рассчитывать на мудрость, пришедшую с годами.

Имена голиафов

У каждого голиафа есть три имени: имя, данное отцом и матерью при рождении, прозвище, данное вождём племени, и имя клана. Имя, данное при рождении, содержит до трёх слогов. Имя клана — пять и более слогов, с окончанием на гласный звук.

Имена, даруемые при рождении, редко связаны с полом ребёнка. Голиафы считают мужчин и женщин равными во всём, и не понимают те общества, в которых есть разделение по половым признакам, считая их глупыми и смешными. Голиафы полагают, что тот, кто лучше всего справляется с выполнением работы, и должен руководить.

Прозвище голиафа — описание, которое может измениться по прихоти вождя или старейшины племени. Прозвище — это какое-то заметное дело (успех или неудача), совершённое голиафом. При общении с другими расами голиафы дают прозвища своим друзьям и могут изменять их, чтобы показать, чем известен человек.

Голиафы представляются, используя все три своих имени в следующем порядке: имя, полученное при рождении, прозвище и имя клана. В обычном разговоре они используют только своё прозвище.

Имена при рождении: Аукан, Ваунеа, Вимак, Гае-Ал, Иглат, Иликан, Кеотхи, Куори, Ло-Каг, Мавейт, Маннео, Налла, Орило, Пааву, Петани, Талай, Тхотам, Утхал

Прозвища: Бесстрашный, Встающий с рассветом, Дважды осиротевший, Зоркий глаз, Искатель кремня, Красиво говорящий, Кривые руки, Одинокий охотник, Прядильщик, Разрубивший корни, Резчик рогов, Смотрящий в небо, Твёрдая рука, Убийца медведей, Умелый прыгун

Имена кланов: Анакалатай, Ваймей-Лага, Гатаканати, Калагиано, Като-Олави, Кола-Гилеана, Тулиага, Тунукалати, Эланитино

Особенности голиафов

У всех голиафов есть общие особенности.

Увеличение характеристик. Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

Возраст. Продолжительность жизни такая же, как у людей. Они вступают во взрослую жизнь в позднем подростковом возрасте и, как правило, не живут дольше 100 лет.

Мировоззрение. Голиафы живут в обществе с чётким распределением ролей и имеют склонность к законному мировоззрению. Чувство справедливости голиафов находится в балансе с самодостаточностью и ответственностью, склоняя их к нейтральному мировоззрению.

Размер. Голиафы обычно от 7 до 8 футов (от 213 до 243 сантиметров) ростом, а их вес может варьироваться от 280 до 340 фунтов (от 127 до 154 килограмм). Ваш размер — Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

Истинный атлет. Вы владеете навыком Атлетика.

Выносливость камня. Вы можете сосредоточиться, чтобы уменьшить полученные повреждения. При получении урона вы можете реакцией бросить к12 и прибавить к результату модификатор Телосложения, а после уменьшить полученный урон на итоговую сумму. Вы не сможете вновь воспользоваться этой особенностью, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

Сильные руки. При определении вашей грузоподъёмности, а также веса, который вы можете толкать, тянуть и поднимать, вы считаетесь существом на один размер больше.

Рождённый в горах. Вы акклиматизированы к большой высоте, включая высоту более 20 000 футов (6 километров). Вы также адаптированы к холодным климатическим условиям, как описано в 5 главе Руководства Мастера.

Языки. Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Великаньем.

Глава 2: Заклинания

Эта глава предлагает новые заклинания для многих классов из *Книги игрока*. Заклинания предоставляют различные способы использования силы четырех стихий. Ваш Мастер определяет доступны ли эти заклинания при создании персонажа, могут ли они быть обнаружены в сокровищнице или вы наткнулись на них в древней библиотеке или ином хранилище магических знаний.

Список заклинаний

Ниже приведен список заклинаний, показывающий доступные заклинания для каждого класса; в скобках отмечено, к какой школе принадлежат заклинания.

Заклинания барда

Заговоры (0 уровень)
Раскат грома (воплощение)

1 уровень
Дрожь земли (воплощение)

2 уровень
Защитный ветер (воплощение)
Небесные письмена (преобразование, ритуал)
Пиротехника (преобразование)

Заклинания волшебника

Заговоры (0 уровень)
Власть над огнём (преобразование)
Лепка земли (преобразование)
Обморожение (воплощение)
Раскат грома (воплощение)
Сотворение костра (вызов)
Формование воды (преобразование)
Шквал (преобразование)

1 уровень
Дрожь земли (воплощение)
Катапульта (преобразование)
Ледяной кинжал (вызов)
Поглощение стихий (ограждение)

2 уровень
Земляная хватка Максимилиана (преобразование)
Небесные письмена (преобразование, ритуал)
Пекло Аганаззара (воплощение)
Пиротехника (преобразование)
Пылевой вихрь (вызов)
Снежный шквал Сниллока (воплощение)
Узы земли (преобразование)

3 уровень
Водяная стена (воплощение)
Извержение земли (преобразование)
Мельфовы маленькие метеоры (воплощение)
Песчаная стена (воплощение)
Приливная волна (вызов)
Пылающие стрелы (преобразование)

4 уровень
Водяная сфера (вызов)
Едкий шар (воплощение)
Проклятье стихий (преобразование)
Сфера бури (воплощение)

5 уровень
Власть над ветрами (преобразование)
Испепеление (воплощение)
Преобразование камня (преобразование)

6 уровень
Облачение ветра (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение огня (преобразование)

7 уровень
Смерч (воплощение)

8 уровень
Ужасное увядание Аби-Далзима (некромантия)

Заклинания друида

Ваш Мастер может не пропустить некоторые из этих заклинаний в список заклинаний вашего друида. Например, если ваш друид из прибрежного региона, то он может иметь доступ только к новым заклинаниям воды.

Заговоры (0 уровень)
Власть над огнём (преобразование)
Волшебный камень (преобразование)
Лепка земли (преобразование)
Обморожение (воплощение)
Раскат грома (воплощение)
Сотворение костра (вызов)
Формование воды (преобразование)
Шквал (преобразование)

1 уровень
Дрожь земли (воплощение)
Звериные узы (прорицание)
Ледяной кинжал (вызов)
Поглощение стихий (ограждение)

2 уровень
Защитный ветер (воплощение)
Небесные письмена (преобразование, ритуал)
Пылевой вихрь (вызов)
Узы земли (преобразование)

3 уровень
Водяная стена (воплощение)
Извержение земли (преобразование)
Приливная волна (вызов)
Пылающие стрелы (преобразование)

4 уровень
Водяная сфера (вызов)
Проклятье стихий (преобразование)

5 уровень
Власть над ветрами (преобразование)
Водоворот (воплощение)
Преобразование камня (преобразование)

6 уровень
Кости земли (преобразование)
Облачение ветра (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение огня (преобразование)
Первородный страж (ограждение)

7 уровень
Смерч (воплощение)

Заклинания колдуна

Заговоры (0 уровень)
Волшебный камень (преобразование)
Обморожение (воплощение)
Раскат грома (воплощение)
Сотворение костра (вызов)

2 уровень
Узы земли (преобразование)

4 уровень
Проклятье стихий (преобразование)

6 уровень
Облачение ветра (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение огня (преобразование)

Заклинания следопыта

1 уровень
Поглощение стихий (ограждение)
Звериные узы (прорицание)

3 уровень
Пылающие стрелы (преобразование)

Заклинания чародея

Заговоры (0 уровень)
Власть над огнём (преобразование)
Лепка земли (преобразование)
Обморожение (воплощение)
Раскат грома (воплощение)
Сотворение костра (вызов)
Формование воды (преобразование)
Шквал (преобразование)

1 уровень
Дрожь земли (воплощение)
Катапульта (преобразование)
Ледяной кинжал (вызов)

2 уровень
Защитный ветер (воплощение)
Земляная хватка Максимилиана (преобразование)
Пекло Аганаззара (воплощение)
Пиротехника (преобразование)
Пылевой вихрь (вызов)
Снежный шквал Сниллока (воплощение)
Узы земли (преобразование)

3 уровень
Водяная стена (воплощение)
Извержение земли (преобразование)
Мельфовы маленькие метеоры (воплощение)
Пылающие стрелы (преобразование)

4 уровень
Водяная сфера (вызов)
Едкий шар (воплощение)
Сфера бури (воплощение)

5 уровень
Испепеление (воплощение)
Управление ветрами (преобразование)

6 уровень
Облачение ветра (преобразование)
Облачение камня (преобразование)
Облачение льда (преобразование)
Облачение огня (преобразование)

8 уровень
Ужасное увядание Аби-Далзима (некромантия)

Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Власть над ветрами

5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы можете контролировать ветер в кубе с длиной ребра 100 футов, который вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Выберите один из нижеперечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы действием не переключитесь на другой эффект. Вы также можете действием временно прекратить действие эффекта или вновь возобновить его.

Шквал. Ветер усиливается, постоянно дуя горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Умеренный или сильный ветер создаёт помехи для дальнобойных атак оружием, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Все существа, идущие против сильного ветра, расходуют дополнительный фут передвижения за каждый пройдённый фут.

Нисходящий поток. Вы создаёте постоянный поток сильного ветра, который направлен сверху вниз. Атаки дальнобойным оружием получают помеху, если их траектория проходит через область действия заклинания или целью является существо в кубе. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно совершить спасбросок Силы, сбиваясь с ног при провале.

Восходящий поток. Вы создаёте постоянный поток ветра, который направлен снизу вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе совершает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 футов.

Власть над огнём

Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область огня немагического происхождения, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять им одним из нижеперечисленных способов:

- Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 футов в одном направлении, если там присутствует дерево или другое топливо.
- Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.
- Вы можете удвоить или уменьшить вдвое область яркого и тусклого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.
- Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдалённо напоминать существо, предмет или место, и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 3 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Водоворот

5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (лист дерева или бумаги, свёрнутый в трубочку)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В точке, которую вы можете видеть в пределах дистанции, возникает воронка воды радиусом 30 футов и глубиной 5 футов. Точка должна находиться на поверхности земли или в толще воды. Пока действует заклинание, эта область считается труднопроходимой местностью, и все существа, начинающие в ней ход, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе получат дробящий урон 6к6 и будет подтянуты на 10 футов в направлении центра.

Водяная стена

3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену воды в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 1 фут. Или вы можете создать кольцо диаметром 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Все атаки дальнобойным оружием, траектория которых проходит через пространство стены, совершаются с помехой. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые причиняют урон холодом, при прохождении через стену, замораживают ту область стены, сквозь которую прошли (минимум клетка 5х5 футов). Каждая секция площадью 5х5 футов имеет КД 5 и 15 хитов. Если хиты секции уменьшаются до 0, она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

Водяная сфера
4 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу воды с радиусом 10 футов в указанной точке в пределах дистанции заклинания. Сфера может парить в воздухе, однако не выше чем в 10 футах над землёй. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Все существа, оказавшиеся внутри сферы, должны совершить спасбросок Силы. В случае успеха существо выталкивается из сферы в ближайшее свободное пространство. Существа как минимум Огромного размера автоматически совершают успешный спасбросок. При провале существо становится опутанным сферой и погружённым в воду. В конце каждого своего хода, оно может пытаться выбраться, повторяя спасбросок.

Сфера может опутать до четырёх существ Среднего или меньшего размера, или одно Большое существо. Если сфера опутывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от неё.

Вы можете действием переместить сферу на расстояние до 30 футов по прямой. Если на её пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 футов над полом. Все захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Вы можете направить сферу в существо, заставив его сделать спасбросок, но не более чем один раз за ход.

Когда заклинание заканчивается, сфера падает на землю и гасит все источники огня немагического происхождения в пределах 30 футов. Все существа, которые находились в ней, ничком падают на землю.

Волшебный камень
Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 бонусное действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы касаетесь 1–3 камней, и наделяете их магической силой. Вы или кто-либо ещё можете совершить дальнобойную атаку заклинанием, кинув один из этих камней или запустив его при помощи праши. Дальность броска рукой составляет 60 футов. Если кто-либо другой атакует этим камнем, он использует для броска атаки ваш модификатор базовой характеристики вместо своего. При попадании цель получает дробящий урон, равный 1к6 + модификатор вашей базовой характеристики. Вне зависимости от того, попал камень или нет, это заклинание перестаёт на него действовать.

Если вы накладываете это заклинание ещё раз, его эффект преждевременно заканчивается на тех камнях, что были зачарованы прежде.

Дрожь земли
1 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (радиус 10 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы сотрясаете землю в радиусе 10 футов от себя. Все существа кроме вас в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 1к6 и сбивается с ног. Если поверхность представляет собой рыхлую землю или камень, то область воздействия становится труднопроходимой местностью до тех пор, пока её не расчистят.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Едкий шар
4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (капля желчи гигантского слизня)
Длительность: Мгновенная

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания появляется сияющий шар изумрудно-зелёной кислоты диаметром 1 фут, взрывающийся с радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон кислотой 10к4 и ещё урон кислотой 5к4 в конце своего следующего хода. В случае успешного спасброска существо получает половину первичного урона и не получает урона в конце своего следующего хода.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то первичный урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Защитный ветер
2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Сильный ветер (20 миль в час) окружает область с радиусом 10 футов вокруг вас. Он перемещается вместе с вами так, что вы остаётесь в центре, и исчезает, когда заканчивается длительность заклинания.

Ветер обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, включая вас, не могут слышать.
- Гасит все незащищённые источники огня размером с факел и меньше.
- Для всех существ кроме вас область считается труднопроходимой местностью.
- Броски атаки для атак дальнобойным оружием совершаются с помехой, если траектория атаки проходит через область ветра.
- Препятствует распространению пара, газов и тумана, которые могут быть развеяны сильным ветром.

Звериные узы
1 уровень, прорицание

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С, М (кусочек меха, завёрнутый в ткань)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте телепатическую связь с животным, которого касаетесь. Животное должно быть дружелюбно к вам или очаровано вами. Заклинание проваливается, если Интеллект животного больше 3. Пока заклинание действует, связь активна, если вы и животное находитесь в пределах линии обзора друг друга. Используя эту связь, вы можете посылать животному телепатические сообщения, а животное может телепатически отвечать вам, посылая простые эмоции и образы. Пока связь активна, животное совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, и видимых вами.

Земляная хватка Максимилиана
2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (крохотная рука, слепленная из глины)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы выбираете свободное пространство в пределах квадрата с длиной стороны 5 футов, видимое в пределах дистанции заклинания. Область должна находиться на поверхности земли. В указанном месте вырастает рука Среднего размера, созданная из спрессованной земли. Рука хватает одно существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 5 футов от руки. Цель должна совершить спасбросок Силы. При провале цель получает дробящий урон 2к6 и становится опутанной на время действия заклинания.

Вы можете действием приказать руке сдавить опутанную цель. В этом случае цель должна совершить спасбросок Силы. При провале она получает дробящий урон 2к6, а при успехе — половину урона.

Чтобы освободиться, цель должна совершить успешную проверку Силы против Сл вашего заклинания. При успехе цель освобождается и более не считается опутанной рукой.

Вы можете действием приказать руке схватить другое существо или переместиться в любое свободное пространство в пределах дистанции заклинания. В этих случаях рука отпускает предыдущую цель.

Извержение земли
3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек обсидиана)
Длительность: Мгновенная

Выберите точку на поверхности земли, видимую в пределах дистанции заклинания. В этой точке из поверхности вырывается фонтан земли и камня. Все существа в кубе с длиной ребра 20 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 3к12, а при успехе — половину урона. Кроме того, земля в области действия заклинания становится труднопроходимой местностью, пока её не расчистят. Расчистка квадрата с длиной стороны 5 футов руками займёт не менее 1 минуты.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Испепеление
5 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пламя охватывает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Ловкости. В случае провала она получает урон огнём 7к6, а в случае успеха — половину этого урона. Кроме того, при провале цель загорается на время действия заклинания. Горящая цель испускает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок. При провале она получает урон огнём 3к6, а при успехе заклинание заканчивается. Это пламя волшебное, поэтому его нельзя потушить обычными способами.

Если урон от этого заклинания опускает хиты цели до 0, она обращается в пепел.

Катапульта
1 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Выберите один предмет весом от 1 до 5 фунтов в пределах дистанции заклинания. Предмет никто не должен нести и носить. Предмет стремительно пролетает до 90 футов в выбранном вами направлении, а затем падает на землю. Он может остановиться раньше, если столкнётся с твёрдой поверхностью. Если на траектории полёта находится существо, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале предмет сталкивается с существом и прекращает движение. В любом случае, предмет, а также поверхность или существо, с которым он столкнулся, получают дробящий урон 3к8.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, максимальный вес предмета, который можно выбрать в качестве цели заклинания, увеличивается на 5 фунтов, а урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

Кости земли
6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

До шести колонн вырываются из земли в указанных вами местах в пределах дистанции заклинания. Каждая колонна представляет собой цилиндр диаметром 5 футов и высотой до 30 футов. Поверхность земли, где возникает колонна, должна быть достаточно широкой, чтобы поместить её. Вы можете вызвать колонну под существом, если его размер не больше Среднего. У каждой колонны КД 5 и 30 хитов. При уменьшении хитов до 0 колонна рассыпается, создавая труднопроходимую местность в радиусе 10 футов до тех пор, пока она не будет расчищена.

Если колонна возникает под существом, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будет поднято колонной. Существо может намеренно провалить спасбросок.

Если потолок или какое-либо препятствие мешает колонне достичь максимальной высоты, то существо, находящееся на колонне, получает дробящий урон 6к6 и становится опутанным, будучи зажатым между колонной и препятствием. Опутанное существо может попытаться освободиться, совершая действием проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) против Сл спасброска от заклинания. В случае успеха существо перестаёт быть опутанным и должно слезть с колонны или упасть с неё.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, вы можете создать по две дополнительные колонны за каждый уровень ячейки выше шестого.

Ледяной кинжал
1 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенная

Вы создаёте осколок льда и мечете его в существо, находящееся в пределах дистанции заклинания. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает колющий урон 1к10. После этого, вне зависимости от попадания и промаха, осколок взрывается. Цель и все существа в пределах 5 футов от места взрыва осколка должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон холодом 2к6.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то урон холодом увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Лепка земли
Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область земли или камня, видимую в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Если вы нацелились на область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь её и переместить на расстояние до 5 футов. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы причинить урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня, для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать её труднопроходимой. В качестве альтернативы, вы можете сделать труднопроходимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Мельфовы маленькие метеоры
3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С, М (селитра, сера и хвойная смола в форме шарика)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаёте вокруг себя шесть маленьких метеоров. Они парят в воздухе и вращаются вокруг вас, пока действует заклинание. При накладывании заклинания (а также в следующих ходах бонусным действием) вы можете отправить один или два метеора в точки, выбранные в пределах 120 футов. Долетев до цели или столкнувшись с твёрдой поверхностью, метеор взрывается. Все существа в пределах 5 футов от места взрыва должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём 2к6, а при успехе — половину урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, число призываемых метеоров увеличивается на 2 за каждый уровень ячейки выше третьего.

Небесные письмена
2 уровень, преобразование (ритуал)

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Видимость
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

В указанной вами части неба, которую вы можете видеть, возникает до десяти слов. Слова выглядят так, словно состоят из облаков, и остаются на одном месте, пока действует заклинание, после чего рассеиваются. Сильный ветер может рассеять их и досрочно закончить заклинание.

Облачение ветра
6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, вас окружает ветер, давая вам следующие преимущества:

- Атаки дальнобойным оружием по вам совершаются с помехой.
- Вы получаете скорость полёта 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- Вы можете действием создать область ураганного ветра в кубе с длиной ребра 15 футов в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает дробящий урон 2к10, а при успехе — половину урона. Если существо с размером не больше Большого проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 футов от центра куба.

Облачение камня
6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, давая вам следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- Вы можете действием вызвать небольшое землетрясение с радиусом 15 футов вокруг себя. Другие существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не тратя дополнительное перемещение. Вы можете проходить сквозь твёрдую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там перемещение. Если вы заканчиваете перемещение, находясь внутри земли или камня, вас выталкивает в ближайшее свободное пространство, заклинание заканчивается, и вы становитесь ошеломлённым до конца своего следующего хода.

Облачение льда
6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, дающим вам следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление к урону огнём.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не тратя дополнительное перемещение.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и является труднопроходимой местностью для всех существ кроме вас. Эта область перемещается вместе с вами.
- Вы можете действием создать 15-футовый конус морозного ветра, исходящий из вашей руки в выбранном направлении. Все существа в конусе должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон холодом 4к6, а при успехе — половину урона. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

Облачение огня
6 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки пламени, испускающие яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Этот огонь не причиняет вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону огнём, а также сопротивление к урону холодом.
- Все существа, впервые за ход перемещающиеся в пределах 5 футов от вас или заканчивает там свой ход, получают урон огнём 1к10.
- Вы можете действием создать линию огня длиной 15 футов и шириной 5 футов, исходящую от вас в выбранном направлении. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнём 4к8, а при успехе — половину этого урона.

Обморожение
Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. При провале цель получает урон холодом 1к6 и следующий бросок атаки оружием до конца своего следующего хода совершает с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Пекло Аганаззара
2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С, М (чешуйка красного дракона)
Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете линию ревущего пламени длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном направлении. Все существа в области действия должны совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает урон огнём 3к8, а в случае успеха — половину этого урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Первородный страж
6 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы получаете сопротивление к урону звуком, кислотой, огнём, холодом и электричеством на время действия заклинания.

Когда вы получаете урон одного из этих видов, вы можете реакцией получить иммунитет к этому виду урона, включая тот урон, который спровоцировал эту реакцию. В этом случае вы теряете сопротивление к остальным видам урона, а иммунитет пропадает в конце вашего следующего хода, после чего заклинание заканчивается.

Песчаная стена
3 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (горсть песка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из кружащегося песка в видимой точке в пределах дистанции заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 10 футов. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Стена блокирует линию обзора, но не блокирует движение. Находясь внутри стены, существо считается ослеплённым, и тратит 3 фута перемещения за каждый пройдённый фут.

Пиротехника
2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Выберите область огня в кубе с длиной ребра 5 футов, которую вы видите в пределах дистанции заклинания. Вы можете потушить огонь в этой области, а затем сотворить фейерверки или дымовую завесу.

Дымовая завеса. Густой чёрный дым расползается в радиусе 20 футов, огибая углы. Область становится сильно заслонённой. Дым остаётся на месте 1 минуту, или пока сильный ветер не развеет его.

Фейерверки. Область взрывается ослепительной разноцветной вспышкой. Все существа в пределах 10 футов от области должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станут ослеплёнными до конца вашего следующего хода.

Поглощение стихий
1 уровень, ограждение

Время накладывания: 1 реакция, которую вы совершаете, получив урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством
Дистанция: На себя
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд

Заклинание поглощает часть энергии, направленной на вас, ослабляя эффект и запасая эту энергию для использования во время следующей рукопашной атаки. Вы получаете до начала своего следующего хода сопротивление к тому виду урона, который спровоцировал данное заклинание. Кроме того, когда вы впервые попадаете рукопашной атакой в следующем ходу, цель получает дополнительный урон 1к6 этого вида, после чего заклинание заканчивается.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, то дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

Преобразование камня
5 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (глина и вода)
Длительность: Мгновенная

Вы выбираете область камня или грязи в кубе с длиной ребра 40 футов, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания, а затем выбираете один из следующих эффектов:

Преобразование камня в грязь. Любой камень немагического происхождения в области превращается в равный объём густой, текучей грязи, которая остаётся в таком состоянии, пока действует заклинание.

Если вы накладываете это заклинание на поверхность земли, она становится достаточно зыбкой, чтобы существа могли в ней утонуть. Каждый фут передвижения в этой области обходится в 4 фута перемещения. Все существа, стоявшие в этой области в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Силы. Существа также должны совершать этот спасбросок, когда впервые за ход оказываются в этой области или заканчивают свой ход в ней. При провале существо погружается в грязь и считается опутанным, но может действием освободиться и перестать быть опутанным.

Если вы накладываете это заклинание на потолок, грязь обваливается вниз. Все существа, оказавшиеся внизу, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают дробящий урон 4к8, а при успехе — половину этого урона.

Преобразование грязи в камень. Любая грязь или зыбучий песок немагического происхождения глубиной не более 10 футов превращаются в мягкий камень на время действия заклинания. Все существа, находившиеся в грязи в момент накладывания заклинания, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале застывший камень делает существо опутанным. Опутанное существо может действием попытаться освободиться, если совершит успешную проверку Силы (Сл 20) или причинит 25 урона камню вокруг себя. В случае успешного спасброска существо выбирается из камня в ближайшее свободное пространство.

Приливная волна
3 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 120 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Мгновенная

Вы призываете волну, которая обрушивается на выбранную вами область в пределах дистанции заклинания. Эта область может быть до 30 футов длиной, до 10 футов шириной и до 10 футов высотой. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 4к8 и сбивается с ног. При успехе оно получает половину урона и не сбивается с ног. После этого вода разливается во все стороны, гася любые незащищённые источники огня в области действия заклинания и в пределах 30 футов от неё.

Проклятье стихий
4 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания, а затем выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе будет подвержена действию заклинания. Когда цель впервые за ход получает урон выбранного вида, она также получает дополнительный урон этого вида 2к6. Кроме того, пока действует заклинание, цель теряет любые сопротивления к этому виду урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый уровень ячейки выше четвёртого. Цели должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы накладываете заклинание.

Пылающие стрелы
3 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь колчана, в котором находятся стрелы или болты. Когда боеприпас, вынутый из этого колчана, попадает дальнобойной атакой оружием, цель получает дополнительный урон огнём 1к6. Действие магии на боеприпас заканчивается после попадания или промаха. Заклинание заканчивается, когда из колчана было извлечено 12 боеприпасов.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, количество боеприпасов, на которые действует заклинание, увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше третьего.

Пылевой вихрь
2 уровень, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка пыли)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите свободную область воздуха в кубе с длиной ребра 5 футов, которую вы можете видеть в пределах дистанции заклинания. На время действия заклинания в этой области возникает стихийная сила, похожая на пылевой вихрь.

Все существа, которые заканчивают свой ход в пределах 5 футов от пылевого вихря, должны совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 1к8 и отталкивается на 10 футов. При успешном спасброске существо получает половину урона и не отталкивается.

Вы можете бонусным действием переместить пылевой вихрь на расстояние до 30 футов в любом направлении. Если он перемещается по песку, пыли, рыхлой грязи или гравию, то он всасывает часть вещества, создавая вокруг себя облако радиусом 10 футов до начала вашего следующего хода. Облако является сильно заслонённой местностью.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

Раскат грома
Заговор, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: На себя (радиус 5 футов)
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 футов. Все существа кроме вас в пределах 5 футов должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 1к6.

Урон заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

Смерч
7 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В, М (соломинка)
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке на поверхности земли возникает ревущий смерч. Он представляет собой цилиндр с радиусом 10 футов и высотой 30 футов. Пока заклинание действует, вы можете действием переместить его на расстояние до 30 футов в любом направлении вдоль земли. Смерч засасывает любые предметы с размером не больше Среднего, которые не закреплены прочно или не находятся во владении кого-либо.

Существа, которые впервые за ход оказываются внутри смерча или находятся в области его возникновения, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 10к6, а при успехе — половину. Кроме того, существо с размером не больше Большого, провалившее спасбросок, должно преуспеть в спасброске Силы, иначе будет опутано смерчем на время действия заклинания. В начале каждого хода опутанное существо подтягивается на 5 футов вверх, пока не окажется на вершине смерча. Опутанное существо перемещается вместе со смерчем и падает на землю, когда заклинание заканчивается, если у него нет возможности остаться в воздухе.

Опутанное существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным и вылетает из урагана на 3к6 x 10 футов в случайном направлении.

Снежный шквал Сниллока
2 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 90 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек льда или маленький осколок белого камня)
Длительность: Мгновенная

На выбранную вами точку в пределах дистанции заклинания обрушивается снежный шквал. Все существа в сфере с радиусом 5 футов и центром в выбранной точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 3к6, а при успехе — половину этого урона.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, то урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

Сотворение костра
Заговор, призыв

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дистанции заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в кубе с длиной ребра 5 футов. Все существа, оказавшиеся в этом пространстве в момент накладывания заклинания, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получат урон огнём 1к8. Существо также должно совершать спасбросок, когда впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

Сфера бури
4 уровень, воплощение

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

В указанной вами точке в пределах дистанции заклинания возникает сфера завихряющегося воздуха радиусом 20 футов. Сфера существует, пока действует заклинание. Все существа, оказавшееся внутри сферы в момент появления, должны совершить спасбросок Силы, иначе получат дробящий урон 2к6. Пространство сферы считается труднопроходимой местностью.

Пока действует заклинание, вы можете бонусным действием вызвать разряд молнии, который устремится из центра сферы к выбранному вами существу в пределах 60 футов от центра сферы. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. Атака совершается с преимуществом, если цель находится внутри сферы. При попадании цель получает урон электричеством 4к6.

Существа в пределах 30 футов от сферы совершают с помехой проверки Мудрости (Внимательность), связанные со слухом.

На больших уровнях. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, то урон каждого эффекта увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

Ужасное увядание Аби-Далзима
8 уровень, некромантия

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 150 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек губки)
Длительность: Мгновенная

Вы вытягиваете влагу из всех существ в кубе с длиной ребра 30 футов с центром на указанной вами точке в пределах дистанции заклинания. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Заклинание не действует на нежить и конструктов, а растения и водяные элементали совершают спасбросок с помехой. При провале существо получает урон некротической энергией 10к8, а при успехе — половину урона.

Узы земли
2 уровень, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 300 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции заклинания. Жёлтые полосы магической энергии обвиваются вокруг этого существа. Цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе его скорость полёта (если есть) будет снижена до 0 на время действия заклинания. Существо, которое находится в воздухе, снижается со скоростью 60 футов за раунд, пока не окажется на земле, или не закончится заклинание.

Формование воды
Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенная или 1 час (см. ниже)

Выберите область воды, которую вы видите в пределах дистанции заклинания, и которая помещается в куб с длиной ребра 5 футов. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно перемещаете воду или изменяете скорость её течения на 5 футов в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 длительных эффектов одновременно. Вы можете действием отменить один из действующих эффектов.

Шквал
Заговор, преобразование

Время накладывания: 1 действие
Дистанция: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенная

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую видите в пределах дистанции заклинания:

- Одно существо с размером не больше Среднего должно преуспеть в спасброске Силы, иначе его оттолкнёт на 5 футов от вас.
- Вы создаёте небольшой порыв ветра, способный переместить предмет, который никто не несёт и не носит, и который весит не более 5 фунтов. Объект толкается на расстояние до 10 футов от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы причинить урон.
- Вы создаёте безвредный эффект, например, шелест листвы, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру.

Что будет дальше?

Продолжайте разгадывать тайны древнего зла в загружаемом модуле *Невервинтер: Стихийное Зло* в нашумевшей, бесплатной MMORPG.

Персонажей настольной ролевой игры можно углубить в хитроумные интриги *Принцев Апокалипсиса*, приключения, появляющиеся еженедельно в магазинах по всему миру, в рамках Лиги Приключенцев D&D сезона *Стихийное Зло*.

Оживите свои приключения, используя миниатюры *Стихийного Зла* и другие игровые аксессуары от Gale Force Nine и WizKids Games.

Побережье Меча далеко не безопасно, и приключение выходит далеко за рамки этих страниц.

Приключенческая настольная игра *Храм Стихийного Зла* предоставляет возможности, чтобы по новой пережить эту историю. Для получения еще более захватывающих впечатлений от игры объедините ее содержимое с другими Кооперативными Приключенческим Играми по системе D&D, такими как: *Замок Равенлофт* и *Легенда Дриззта*.

Узнайте больше на **DungeonsandDragons.com**.